

**„Die Technik der Narration und
die Narration der Technik von
Michel Gondry“**

Inhaltsverzeichnis:

Inhaltsverzeichnis.....	2
1. Einleitung.....	4
2. Das Leben von Michel Gondry.....	7
3. Die Realität der Bilder.....	10
4. Die Narration der Bilder.....	17
4.1. Analoge Effekte.....	17
4.1.1. Durch die Narration des Szenenbilds.....	17
4.2. Digitale Effekte.....	32
5. Narration des Surrealismus.....	38
5.1. Narrationsform surrealistischer Bilder:	
Entfremdung.....	38
5.1.1. Die Narration der Entfremdung bei	
Michel Gondry.....	43
5.2. Narrationsform surrealistischer Bilder:	

	Metamorphose.....	48
5.2.1.	Die Narration der Metamorphose bei Michel Gondry.....	52
6.	Die Narration der Narration.....	56
6.1.	Die Narration der Narration bei Michel Gondry.....	59
6.1.1.	Endlosschleifen.....	59
6.1.2.	Metalepsen.....	62
6.1.3.	Die Metalepsen bei Michel Gondry.....	63
7.	Fazit.....	65
8.	Literaturverzeichnis.....	68
9.	Internetquellen.....	69
10.	Weitere Quellen.....	69
11.	Abbildungsverzeichnis.....	70
12.	Videografie.....	73
13.	Filmografie.....	74
14.	Auszeichnungen.....	74
15.	Erklärung.....	75

1.Einleitung

„Die Menschen leben heute nicht in der Welt. Sie leben nicht einmal in der Sprache. Sie leben vielmehr in ihren Bildern, in den Bildern, die sie sich von der Welt, von sich selbst und von den anderen Menschen gemacht haben, die man ihnen von der Welt, von sich selbst und von den anderen Menschen gemacht hat. „ Dietmar Kamper¹

Gerade jetzt, zur Zeit der neuen Medien, wird dieses Zitat von Dietmar Kamper immer wichtiger. Die Bilderfluten, in Filmen, der Werbung und auch im Internet, in denen wir uns bewegen, spiegeln uns wieder und auch wir werden von eben jenen gespiegelt. Entsprechen die Bilder der Realität und ist die Realität auch die Wirklichkeit?

„Auch in heutigen Bilderwelten (...) scheint die Realität einer ständigen Metamorphose unterworfen, die alle Identität

¹ Kamper, Dieter, deutscher Philosoph, Schriftsteller und Soziologe, Bildstörungen, 1. Aufl., Stuttgart, Cantz 1994., Broschur. S. 7

sprengt und Abgründe aufreißt: Die Wirklichkeit wird grundsätzlich als veränderbar und doppeldeutig, bzw. mehrdeutig empfunden“²,

diagnostiziert der Kunsthistoriker und -thoretiker Werner Spies. So hat jeder eine ganz individuelle Vorstellung von der Realität und eine subjektive Art und Weise sie darzustellen, dabei wird ein neues Realitätsbewusstsein forciert. Nur wenigen Regisseuren und Autoren gelingt der Spagat zwischen einer Erzählstruktur ihrer Vorstellung von der Realität und der Fantasie, entsprechend zu entwickeln, und diese für die breite Masse übersetzbar zu machen.

Michel Gondry, der französische Regisseur und Autor ist einer von ihnen. Er hat einen Weg gefunden seine Vorstellungen und Fantasien des Gedachten in bewegte Bilder zu verpacken. Seine innovative und ungewohnte Erzähltheorie, die Narration, wird autark und macht sich zum eigentlichen Star der Filme. Unter seiner Regie werden Geschichten erzählt, in denen durch narrative Metalepsen, dass „Sich-Selbst-Erzählen“ der Protagonisten, mit der Bedrohung in Wechselwirkung mit ihrer

² Spies, Vorwort, in: ders. (Hrsg.), Surrealismus 1919 – 1944, Katalog der Ausstellung, Düsseldorf 2002

eigenen Person zu stehen und sich damit auseinander setzen zu müssen.

Angeregt durch seine fulminante Resonanz und das fortwährende Interesse an der Filmpraxis untersucht diese Arbeit in den folgenden Kapiteln zunächst in einem kurzen Abriss die Person Michel Gondry, gleichzeitig gilt es dabei sein vielfältiges Talent und sein breit gefächertes Werk zu umreißen. Der Schwerpunkt liegt in der Ausführung der verschiedenen Narrationsformen und ihrer Umsetzung.

2. Das Leben von Michel Gondry

Michel Gondry wurde am 8. Mai 1963 in Versailles in Frankreich geboren. Seine Familie, die er oft als eine Pop-Familie betitelte, beeinflusste ihn schon früh und bereits damals Interessierte er sich für die Musik und für das kreative Schaffen. Sein Traum war es einst Maler oder auch Erfinder zu werden. Er schrieb sich Anfang der 80er Jahre an der Kunsthochschule in Paris ein. Dort hatte er die Möglichkeit seine grafische Begabung zu schulen. Als er im Jahre 1988 die Pop-Rock Band „Qui-Qui“, zusammen mit seinem Bruder und auch Studienkollegen, gründete, legte er das Fundament für seine ersten Musikvideos. Er selbst spielte Schlagzeug in dieser Band und filmte die Musikvideos, zu Singles des zweiten Albums. Die mit der Stop-Motion Technik produzierten Videos ließen Gondry schnell seine Leidenschaft für das Experimentieren mit der Animation und auch für die Regie erkennen. Durch das eigenständige Filmen der Videos konnte Gondry alle Freiheiten nutzen die ihm gegeben waren, da er keine Vorgaben über die Gestaltung oder das Design beachten musste. Bald wurden auch andere französische Musikgruppen auf ihn aufmerksam und somit erlangte er nationalen

Bekanntheitsgrad. Sein Bestreben bei der Umsetzung von Musik in Bilder war es, von Anfang an, dem Lied zu schmeicheln und es mit seinen Bildern zu unterstützen. Deswegen setzte er sich stets mit den Musikern auseinander, hörte sich ihre Ideen an und vermischte sie mit den Eigenen. Das Resultat sind Musikvideos, die zwar die Ideen und Visionen der Musiker aufgreifen und einbeziehen, die jedoch eine ganze eigene Handschrift besitzen, –nämlich die eines Experimentierfreudigen. Nach der Ausstrahlung einiger Musikvideos von seiner eigenen Gruppe und auch von anderen französischen Gruppen, auf MTV, wurde die isländische Sängerin Björk auf ihn aufmerksam. Sie war begeistert und bat Gondry ihr nächstes Musikvideo zu dem Lied Human Behavior zu gestalten. Daraus entwickelte sich eine langjährige Zusammenarbeit und Gondry sollte im Laufe Jahre noch etliche Videos für Björk kreieren. So dauert die Zusammenarbeit der beiden Künstler bis heute an. Was Björk und Gondry unter anderem verbindet ist ihre Kindheit in der sie die Dinge tun durften die ihnen gefielen und darin bestärkt wurden. Gondry wuchs, bedingt durch seine Familie, in einem sehr kreativen Umfeld auf. Sein Großvater, der die Clavioline, einen speziellen

Synthezeiser erfand, seine Mutter die begeistert Klavier spielt und seinem Vater der in einem Laden für Musikinstrumente arbeitete, brachten Gondry das Verständnis für künstlerisches Schaffen entgegen. Dieses Fundament, dass schon sehr früh errichtet wurde, inspiriert Gondry heute immer noch. Seine Kindheit, seine Träume und auch die Musiker und deren Werke beflügeln ihn stets bei seinen Ideen. Da Gondry's Interessen sehr weitreichend sind beging er neues Terrain und versuchte sich in Sachen Film. Wie alles was Gondry anpackte wurde auch dies ein voller Erfolg. Mit „Eternal Sunshine of the Spotless Mind“ erreichte er, 2004, den internationalen Durchbruch in der Filmbranche und wurde weltberühmt.

3. Die Realität der Bilder

Im Wandel der Geschichte veränderte sich die Auffassung der Menschen zu der fotografischen Darstellung enorm: Die Erfinder der unterschiedlichen Techniken zur Erzeugung von Fotografien waren Wissenschaftler. Sie suchten nach Erfindungen, um Verborgenes sichtbar machen zu können. Hinsichtlich auf die, in der Tat, gemachte Erfindung des bewegten Bildes oder auch der „lebenden Fotografie“³ wie sie damals häufig genannt wurde, waren die Macher oftmals überhaupt nicht so hingerissen, wie man hätte annehmen können. Der französische Physiologe und Erfinder Marey äußert sich geringschätzig: „daß der Film doch nur zeige, was man auch ohne ihn sehen könne und auch Muybridge⁴ blieb bei der Fotografie.“⁵ Jedoch das Publikum war fasziniert von den Forschungsergebnissen. Für den Eigentümer einer Daguerrotypie war es eine Freude nach zu zählen, ob die auf dem Bild gezeigten Zaunlatten der tatsächlichen Zahl des realen Zauns entsprachen. So war das Auge, folgedessen, damals das Maß, mit welchem die Wirklichkeit der

³ www.wikipedia.org Suchtext: Kino 1.2.1., 27. September 2009 um 15:23 Uhr

⁴ Muybridge, Edward: britischer Fotograf und Pionier der Fototechnik

⁵ Hohenberger, Eva Die Wirklichkeit des Films, Olms, Hildesheim, Zürich, New York, 1988, S.42

fotografischen Darstellung kontrolliert wurde – im Gegensatz zu heute, wo der zeitgemäße Mensch schließlich weiß, dass das Auge sich täuschen lässt, wohl aber die Kamera nur im Falle der Manipulationsmöglichkeiten der Sinneswahrnehmungen. Bereits die Entstehung verfälscht die Bilder, denn die Realität und ihre Darstellung, also die Medialisierung davon, wirken im gegenseitigen Einfluss. Denn das Medium, mit dem Bilder transportiert werden, hat, wie Belting erklärt, einen doppelten Körperbezug. Auf der einen Seite werden sie von uns als Träger für virtuelle und auch symbolische Körper der Bilder aufgefasst und auf der anderen Seite schreiben sie sich wiederum in unsere körperliche Wahrnehmung ein und verändern diese.⁶

Auch Andrea Pozzo, einer der führenden Theoretikern der illusionistischen Malerei, hat sich viele Gedanken über die Täuschung von Perspektiven im Bild gemacht. Das Szenenbild ist die geplant gestaltete Welt des Films und gleichermaßen der Hintergrund zu einer Erzählung. Der Vorreiter des

⁶ Belting, Hans, Medientheoretiker, *Bild-Anthropologie: Entwürfe für eine Bildwissenschaft*. München, Fink, 2001, 13.

Belting versteht das Bild nicht als Medium; Medien transportieren Bilder, und der Körper des Menschen ist ein solches Medium.

Szenenbilds ist die Architektur und das Bühnenbild. Zu Beginn der Entwicklung des Mediums Film wurde noch mit den altbewährten Techniken des Theaters gearbeitet: Mit bemalten Kulissen und Hintergründe aus Pappmaschee und Sperrholz und der statischen Kameraführung. „Die Reise zum Mond“ von George Méliès⁷ ist gewissermaßen wie ein Bühnenstück dargestellt worden. Die gemalten Hintergründe und statischen Bilder erinnern wohl mehr an ein Theater als an einen durchkomponierten Film.

„In keiner Weise ist der Filmbildbau mit der Arbeitsweise und Zweck eines Architekten identisch – er gehört viel eher zu seiner Eigenart und Bestimmung nach in das Gebiet des Malers.“⁸

In dem, zu Beginn des 18. Jahrhunderts vollendeten, Traktat machte Andrea Pozzo eindeutige Vorschläge zur Bemalung von Kulissen und zum Theaterbau. Seine Intention war die einwandfreie optische Täuschung. *"Das Aug, ob es wohl unter*

⁷ Méliès, George: französischer Filmpionier, die Reise zum Mond aus dem Jahre 1902

⁸ Reinmann, Walter in Neumann, Dietrichs: Filmarchitektur – von Metropolis bis Blade Runner, Prestel Verlag München/New York 1966, S. 189

unsern äußerlichen Sinnen der schlaueste ist, wird dennoch mit einer wunderbarlichen Belustigung von der Perspektivkunst betrogen."⁹ Er erklärt die Bemalung und Aufbau einer Bühnenkulisse mit exakten Konstruktionsgraphiken. Um die Illusion zu perfektionieren sei die Schrägstellung der Kulissen wesentlich. Mit diesem Modell und der Bemalung in der Quadraturtechnik ergaben sich neue Möglichkeiten für das Bühnenbild. Nicht nur für den Zuschauer auch für die spielenden Personen, da sie mehr im Verborgenen stehen würden und hierbei mit mehr Freiheit ihrem Amt walten können.¹⁰ Mit diesem Modell bildeten alle Kulissen eine geschlossene Einheit von Bildern und die Konturen der Rahmen einzelner Kulissen verschwinden. Sogar Rundbauten können auf den schrägen und flachen Kulissen durch Malerei vorgetäuscht werden und die Ornamentierung lässt sich frei entwerfen. Es ist möglich Bühnenräume zu kreieren die insgesamt frei sind, auch vom Zwang der tektonischen Architektur, um sich der absoluten, optischen Illusion zu ergeben. *"Alles in unserem Kopf ist optisch. Wir*

⁹ Pozzo, Andrea, *Perspectivae pictorum atque architectorum*. Zitiert nach Stadler Edmund: *Die Raumgestaltung im barocken Theater*, S. 222

¹⁰ Stadler, Edmund, *Die Raumgestaltung im barocken Theater*, S. 222 In: Stamm, Rudolf Hrsg. *Die Kunstform des Barockzeitalters*, München 1956

*sind nicht für die Wahrheit geschaffen und die Wahrheit geht uns nichts an. Die optische Täuschung allein ist erstrebenswert.*¹¹ Die Einstellungsgröße und der Hintergrund setzen dem Bildraum, vergleichsweise mit der Bühnenöffnung, deutliche Grenzen, innerhalb welcher sich die Handlung abspielt. Dieser Raum kann für jede Szene neu gestaltet und abgesteckt werden und gilt auch für weite Landschaften oder für Straßenszenen. Wie auch beim Bühnenbild konzentriert sich das Szenenbild auf die uns zugekehrte Seite, den Innenraum. Die Rückseite ist unwichtig, denn die einzelnen Szenen entwickeln, mit fort-schreitender Handlung, ein Raumprogramm. Der Architekt und Bühnenbildner Schaal beschreibt dies folgendermaßen:

*„Die Tür wird zum architektonischen Filmschnitt, aber auch zum Geheimnisträger und zum erotischen Motiv. Mit der sich schließenden Tür erhält der Raum und damit die Handlung eine Vorder- und eine Rückseite.“*¹²

¹¹ Aus den Briefen des Abbé Galiani (Zeitgenosse Pozzos) zitiert nach: Zucker, Paul, Die Theaterdekorationen des Barock, Eine Kunstgeschichte des Bühnenbildes, Berlin 1925 S. 22

¹² Schaal, Hans Dieter, Learning from Hollywood – Architektur und Film, Edition Axel Menges, Stuttgart/London 1996, S. 94

So scheint unsere visuell geprägte Kultur doch zunehmend ins Wanken zu geraten, denn auch zahlreiche zeitgenössische Musikvideos und Spielfilme, die mit dem uralten Dogma des traditionellen Erzählkinos brechen, belegen, dass die gezeigten Bilder „real“ sein müssen. Bilder spiegeln zwar die Realität wieder sind aber durch unsere subjektive Wahrnehmung für uns nicht neutral zu erfassen. Die absichtliche Täuschung des Auges wird somit, heute wie damals, für viele Regisseure, Bühnen- sowie Szenenbildner künstlerisch wertvoller angesehen, als die bloße Abbildung der Realität.

Gleichermaßen entstand durch den Fortschritt der Technik seit Mitte der 1990er Jahre eine ganze Welle von Spielfilmen, die ihr Publikum mit fingierten Szenarien gezielt in die Irre führten. Zu ihrem Handwerkszeug gehören unter anderem trickreiche Effekte, ambivalente Narrationsformen, über-

raschende Wendungen, kaschierte Überlagerungen von filmischer Realität und Imagination und natürlich Fantasie. Als Beispiel können die Werke von Michel Gondry geltend gemacht werden. Das Narrativ eines Filmes ist nicht einfach seine Handlung, sondern die Gesamtheit der in der Bild- und Tonmontage angelegten Eigenschaften. Das Zusammenspiel von manipulierten, bewegten Bildern durch ineinanderfließende Zeiten lassen eine ganz eigene Narration der Bilderwelten entstehen. Auch wenn der Rezipient dabei das Gefühl hat nicht immer seinen Augen trauen zu können sind hier viele Tricks und Effekte realistischer als er es augenscheinlich vermuten würde.

4. Die Narration der Bilder

4.1. Analoge Effekte:

Michel Gondry ist bekannt dafür ein Liebhaber von mechanischen Effekten zu sein. Dabei experimentiert er mit den unterschiedlichsten Materialien und Techniken und manipuliert so seine Bilder. Manche seiner Effekte sind inspiriert von Zaubertricks, andere Bilder wiederum täuschen den Zuschauer:

4.1.1. Durch die Narration des Szenenbilds:

Wie beispielsweise in „Eternal Sunshine of the Spotless Mind“
(deutscher Titel: „Vergiss mein nicht“)

Joel, der nunmehr in seinem Gehirn lebt, flüchtet mit seiner Partnerin, Clementine, durch seine Erinnerungen an ihre gemeinsame Beziehung. Dabei versucht er mit ihr an Orte zu fliehen, an welchen sie eigentlich nichts zu suchen hat. Er denkt an seine Kindheit und wie er immer unter dem Tisch saß. Sein Kindermädchen, in diesem Fall Clementine, kniet vor dem Tisch. Joel liegt im Pyjama darunter, er sieht zwar altersmäßig genau so aus wie vorher hat jedoch eine andere Größe. Es wird der Eindruck erweckt, als wäre er viel kleiner als Clementine.

(Abb.1) Szene aus „Eternal Sunshine of the Spotless Mind“



Joel (rechts) unter dem Tisch, Clementine (links) davor kniend)

Der Trick der hier zu tragen kommt, nennt sich „Erzwungene Perspektive“. Es handelt sich hierbei um eine optische Täuschung, die Objekte weiter, näher, größer oder kleiner erscheinen lassen, wenn nur ein begrenzter Platz zur Verfügung steht. Michel Gondry hat hierfür extra große Möbel angefertigt die im Hintergrund stehen, wie zum Beispiel einen

extra großen Kühlschrank. Der Tisch der zu sehen ist hat eine Länge, nach hinten, von ca. 6 Metern. Die hinteren zwei Tischbeine sind viel höher als die Vorderen. Der Tisch ist so schräg, dass es ohne Mühe gelingt eine Orange von hinten nach vorne über den Tisch rollen zu lassen. Joel befindet sich somit viel weiter hinten im Raum als Clementine. Die Kombination aus den übergroßen Möbeln und dem weiten Abstand der beiden Hauptdarsteller täuscht das räumliche Denkvermögen. Durch die irrealen Darstellung haben die Bilder die Möglichkeit durch das Szenenbild eine eigene Narrativität entstehen zu lassen. Das Szenenbild unterstützt somit, durch ihre utopisch große Ausstattung, die Situation der unwirklichen Erinnerung aus der Kindheit die nun mit Clementine stattfindet.

Die Größe des Umfeldes von Joel bringt außerdem zum Ausdruck wie klein er sich fühlt.

Im selben Film werden Joel und Clementine, von Joels Mutter, im Spülbecken gebadet. Sie scheinen so klein zu sein, dass sie ohne weiteres in dieses Becken passen.

(Abb.2) Szene aus „Eternal Sunshine of the Spotless Mind“



Clementine (links) und Joel (rechts) werden im Spülbecken gebadet.

Auch hier funktioniert die optische Täuschung durch das Szenenbild. Das Spülbecken ist in Wirklichkeit etwa so groß wie eine Badewanne. Sieht man die Overshoulder von Joels Mutter, wie sie ihn badet, entsteht, wie im vorangegangenen

Beispiel, ein täuschender Effekt von der Wirklichkeit. Die Hand der Mutter hat Übergröße, im Vergleich dazu erscheint Joels Körper klein. Dadurch, dass die Mutter viel näher an der Kamera steht wirkt der restliche, zu sehende, Körper größer als Joel und Clementine und muss somit nicht mehr extra vergrößert werden.

„Süddeutsche Zeitung“: Man merkt, mit welchem Vergnügen Sie an handgemachten, altmodischen Tricks und Effekten basteln.

Gondry: Ich arbeite schon ganz gern mit Computern, aber ich finde das Ergebnis nicht so attraktiv, und es gefällt mir auch nicht, dass andere Firmen das machen, die unabhängig arbeiten, abseits vom Dreh. Dadurch entsteht eine Distanz zum Film. Ich habe es immer geliebt, durch ein Glasstückchen zu filmen, mit Reflexionen zu arbeiten. Das ist doch magisch,

*wenn man eine Nacht lang ein Stück Pappe herumschiebt –
und das Ergebnis erst später zu sehen. In gewisser Weise
erschaffen wir da Leben ...“¹³*

In seinem Film „Sience of Sleep“ erschafft Michel Gondry mit dem Szenenbild subjektive Welten. Aus seiner Leidenschaft zu experimentieren entsteht eine Landschaft aus Klopapierrollen.

(Abb.3) Stadt aus Klopapierrollen aus dem Film „Sience of Sleep“



¹³ Süddeutsche Zeitung: www.sueddeutsche.de/kultur/720/408495/text/, vom 28.09.2006, Interview von Anke Sterneborg,

Sie gehört zur Fantasie des Hauptdarstellers Stéphane, der oftmals nicht zwischen seinen Träumen und der Wirklichkeit unterscheiden kann. Michel Gondry animiert diese Landschaft mechanisch und filmt sie ab. Dann lässt er Stéphane in einem Aquarium schwimmen, im Hintergrund wird die animierte Landschaft projiziert, sodass der Eindruck entsteht, Stéphane würde über dieser Stadt aus Pappe fliegen.

(Abb.4) Szene aus „Sience of Sleep“



Stéphane (rechts) fliegt in seinem Traum, (im Hintergrund) durch die

Klopapierrollenstadt

Michel Gondry benutzt die Pappe zur Darstellung des fantastischen. Eine genaue Definition zur Interpretationen mit dem Arbeiten von Pappe gibt es leider nicht. Jedoch ist es möglich sich Gründe daraus herzuleiten. Die Häuser sind nicht aus festem Stein gebaut, was auf die Zerbrechlichkeit dieser Fantasiewelt hindeuten könnte. Gondry arbeitet im weiteren Filmverlauf immer wieder mit diesem Stilmittel. Als Stéphane im Traum das Büro seines Chefs unter Beschlag nimmt, ist ebenfalls wieder eine Projektion der Klopapierrollenstadt als Hintergrund im Fenster zu sehen.

(Abb.5), „Szene aus Sience of Sleep“



Stéphane (links) über den Schreibtisch von seinem Chef (rechts) gebeugt

Im weiteren Verlauf versucht Stéphane in einem Pappauto zu flüchten. Gondry benutzt ungebräuchliche Materialien für bestimmte Gegenstände und unterstreicht damit das Irreale. Die Szenenbilder entwickeln ihre eigene Narration, indem sie sich durch ihre materiellen Eigenschaften im Bild von der

Realität unterscheiden und immer wieder im Filmverlauf, an den entscheidenden Stellen, in Erscheinung treten.

(Abb.6), Szene aus „Sience of Sleep“



Stéphane flüchtet in einem Auto aus Pappe

Die Drehorte und Szenenbilder sind bei Gondrys Filmen oft aus persönlichen Hintergründen gewählt. Beispielsweise wurde der Drehort von dem Film „Sience of Sleep“ in einem Haus, in einer Wohnung, gewählt in dem Gondry selbst einmal gewohnt hatte. Die Figur des Stéphane sei so etwas wie sein „Alter Ego“,

sagt Gondry¹⁴ Und auch die Geschichte im Film lässt darauf schließen, da auch er damals eine Nachbarin hatte, von der er bis zum Schluss nicht wusste, ob sie ihn eigentlich liebte, –ähnlich wie im Film

Auch in seinen Musikvideos verwendet Gondry eher unkonventionelle Techniken. Im Musikvideo der White Stripes zu dem Lied „Fell in Love with a Girl“ wendet Gondry eine besonders auffällige Technik an. Das Video wurde komplett gepixelt, damit es so aussieht, als bestünde es aus Lego-Bausteinen. Diese Arbeit erfordert sehr viel Präzision. Das Video wurde Frame-by-Frame durch die Stop-Motion Technik, mit nachgebauten Realaufnahmen, animiert. In der digitalen Nachbearbeitung machte er die Umwandlung der Pixel in Legosteine. Die Ablaufgeschwindigkeit wirkt zum Teil etwas

¹⁴ Schwarz, Franziska: Filmkritik, www.sueddeutsche.de/kultur/108/405885/text/, 2006

langsamer durch die grobe Animation.

So sagt Spike Jonze, ebenfalls ein bekannter Regisseur von Musikvideos, über Gondry: „For every video, Michel would not only come up with a concept, he would come up with a whole new technique.“¹⁵

¹⁵ Keazor / Wübbena, Video thrills the radio star, Musikvideos: Geschichte, Themen, Analysen, 1. Aufl., Bielefeld, Transcript 2005, S. 288

(Abb.7), Szene aus dem Musikvideo „Fell in Love with a Girl“



Gepixeltes Bild von Jack White aus dem Musikvideo

Gondry arbeitet im Allgemeinen häufig mit der Stop-Motion-Technik oder auch Einzelbildverfahren. Für den Film ist es völlig irrelevant, ob man mit der Kamera 24 Bilder pro Sekunde aufnimmt, um dann auch 24 Bilder pro Sekunde wieder abzuspielen oder ob zwischen der Aufnahme jedes dieser Einzelbilder eine Stunde oder vier Wochen liegen.

Entscheidend für die Realitätsillusion ist die Synchronisation von Zeitlichkeit und Maßstab des Objekts. Die Stop-Motion Technik beruht technisch gesehen auf der Möglichkeit, die Kamera schneller laufen lassen zu können. Dabei gilt die Faustregel, dass die Kamerageschwindigkeit die Quadratwurzel des Maßstabs sein soll. In der Praxis ist der kleinste brauchbare Maßstab 1:16, doch selbst 1:4 Modelle wirken oftmals nicht ausreichend realistisch. Der Vorteil des Stop-Motion Verfahrens ist die Möglichkeit mit einfachsten Mitteln echte Objekte zu animieren, die sich normalerweise nicht von alleine bewegen. Durch den Gebrauch einer Digitalkamera und dem Computer kann man die Einzelbilder bearbeiten und zusammenfügen. Gegebenenfalls kann man die Kamera unmittelbar über dem Computer per Fernauslöser betätigen.

Mittels der Stop-Motion-Technik erweckt Gondry einfache Materialien zum Leben: galoppierende Filzpferde, Zellophan-Schnipsel die wie Wasser aus einem Hahn in ein Spülbecken laufen, Wolken aus Watte, ein widerspenstiger Elektrorasierer der Stéphane, als Illusion einer Spinne, das Hosenbein hoch krabbelt in „Sience of Sleep“.

4.2. Digitale Effekte:

Im Gegensatz dazu ist das, was nach Stop-Motion aussieht, oft erst im Schneiderraum, durch die Zerteilung kurzer Sequenzen entstanden. Im Musikvideo „The Hardest Button to Button“, von The White Stripes, hat Gondry versucht, wie schon im Clip zu „Star Guitar“ oder „Around the World“ von Daft Punk, die Musik in den Bildern zu spiegeln. Jeder Ton des Songs besitzt ein visuelles Duplikat, ein Ebenbild. So erscheint mit jedem Schlag

auf die Trommel des Drum Sets ein weiteres Drum Set. Diese Reihe an Drum Sets zieht sich über die Straßen von Harlem. Setzt der Gitarrist ein hinterlässt er nach jedem Spiel einen Verstärker. Dabei hat Gondry die Musikwerkzeuge nicht nur digital in der Postproduktion kopiert und reingesetzt, sondern er hat tatsächlich 32 Verstärker und Schlagzeuge aufreihen lassen. So lassen die beiden Musiker auf ihrem Weg durch die Stadt eine visuelle Spur hinter sich. Mit dieser einfachen Idee gelingt es Gondry die Doppelung der Töne bildlich darzustellen und sie visuell im Gedächtnis des Rezipienten zu manifestieren.

(Abb.8) Szene aus dem Musikvideo „The Hardest Buttton to
Button“



Jack White (links) mit Gitarre und Meg White (rechts) an den Drums

Diese Verbildlichung der Musik und des Rhythmus wandte
Gondry auch bei der Gestaltung des Musikvideos „Star Guitar“
für die Chemical Brothers an.

Durch den Blick eines fahrenden Zugfensters ist eine grüne Landschaft zu sehen. Zeitgleich mit dem Einsatz des elektronischen Beats wandelt sich die Landschaft nach und nach zu einem Industriegebiet, mit Strommasten, Fabrikgebäuden und Schornsteinen. Dabei wiederholen sich die Bildmotive und werden mit dem Ton und Rhythmus der Musik synchronisiert.

„Das Video ist die perfekte Kohärenz von Bild und Ton. Jeder Rhythmusspur des Elektrobeats ist eine visuelle Repräsentation zugeordnet, eine Häuserform, eine Gleisweich, ein Fabrikgebäude.“¹⁶

¹⁶ Vgl. <http://www.bittekunst.de/chemical-brothers-star-guitar-r-michel-gondry/> vom 18.08.2008, David Schubert

(Abb.9), Szenen aus dem Musikvideo „Star Guitar“



(links) Landschaft mit Natur, (rechts) Industrielandschaft

Die Aufnahmen aus dem Musikvideo sind eine Mischung aus DV-Filmmaterial von zehn Zugfahrten und von computeranimierten Bildern. Während das drehen der Fahrten relativ schnell abgedreht war, dauerte die Postproduktion des Videos ganze drei Monate.¹⁷

Ein Musikvideo das ebenfalls hauptsächlich in der Nachbearbeitung entstand, kreierte Gondry zu dem Lied „Jóga“, von

¹⁷ Vgl. <http://www.director-file.com/gondry/chemical2.html> vom 18.08.2008,

der Sängerin Björk. Das Video sollte einen starken Bezug zu Island und seiner Natur vermitteln. Das Resultat ist ein künstliches Naturvideo. Die Luftaufnahmen der Insel rasen gleichermaßen mit dem Schlagzeugwirbel, Steine die pulsieren und Erde die sich zum Gesang von Björk spaltet.

(Abb.10) Szene aus dem Musikvideo „Jóga“



Computeranimierte Naturlandschaft von Island

Um Aufnahmen der Landschaft Islands zu machen, flog

Gondry über die Insel und filmte mit seiner 16mm Kamera. Dabei machte er etliche „still shots“. Das heißt die Kamera blieb bewegungslos, ähnlich wie bei Einzelbildern, welche im Nachhinein zusammengefügt wurden. Er filmte innerhalb von vier Tagen und scannte das Material in high-resolution ein. So entstand eine computerprogrammierte Landschaft von Island.

Auffällig für Gondry ist die verspielte Art mit welcher er Filme sowie auch Musikvideos produziert. Durch die Mischung von realen Aufnahmen, mechanischen- und digitalen Effekten entstehen in seinen Werken neue Formen Geschichten auf den Film zu bringen. Geschichten mit Bildern die dem Rezipient eine andere Wirklichkeit vermitteln durch die Verwendung vielfältiger Mittel und Techniken.

5. Narration des Surrealismus

5.1. Narrationsform surrealistischer Bilder: Entfremdung

Bilder haben im Surrealismus einen zentralen Stellenwert. So gut wie allen Arbeiten des surrealistischen Schaffens haben ist eines gemein: Das Denken in Bildern. Surrealistische Bilder sind veranschaulichte Imaginationen¹⁸ und sind die Basis für die bildliche Umsetzung von surrealistischer Kunst in der Malerei, der Fotografie als auch in Filmen. Was aber macht ein surrealistisches Bild im Wesen aus? Karl Heinz Bohrer, deutscher Literaturwissenschaftler, erkannte das unerwartete Aufeinandertreffen, das Plötzliche, als eine entscheidende Kategorie des Surrealismus.

„Das Plötzliche überrascht und verblüfft, es hat stets bestürzenden Charakter, kann Schrecken erzeugen, aber auch

¹⁸ Schneede Uwe M., Die Kunst des Surrealismus, Malerei, Skulptur, Dichtung, Fotografie, Film, München, C.H. Beck Literatur, 2006, S.139

Erleuchtung bringen. Auf diese Plötzlichkeit des Schreckens und der Erleuchtung sind die Bilder des Surrealismus angelegt.“

Die Kunst erweitert unsere Wahrnehmung auf das Alltägliche und stellt es in ungewohnte, fremde oder auch neuartige Beziehungen. Dabei spielen drei Bildtechniken eine wichtige Rolle. Eine davon ist die „Kombinatorik“. Ihr Hauptziel ist die „Entfremdung“ oder „dépaysement“. Diese Bildtechnik kennzeichnet die Verbindung von Themen die eigentlich nicht zusammen gehören. Bei der „Entfremdung“ werden reale und bekannte Gegenstände in neue Kontexte gestellt, wodurch eine Distanz zur Wirklichkeit erschaffen wird.¹⁹

¹⁹ Ebd., S. 48

„Als maßgeblich galt der irritierende Akt und damit der in Gang gesetzte geistige Prozeß; dessen Vehikel war das Objekt. Wichtiger als die formale Organisation, als das Werk, war dessen Wirkung.“²⁰

Sie bieten dem Rezipient die Möglichkeit, ähnlich dem Schockzustand, mit alltäglichen Gegenständen den Blick zu öffnen und eine fremde Wahrnehmung zu erfahren. Das surrealistische Bild, in dem sich das Sichtbare und das Imaginäre, Wirklichkeit und Traum zu einer Überrealität verschränken, sei, meinte Breton, desto stärker, je länger man brauche, um es zu enträtseln und in die Sprache des Alltags zu übersetzen.²¹ Die Surrealisten versuchten die Dinge aus festgelegten Assoziationsbereichen zu befreien, um die automatisierten Wirklichkeitsmuster unterlaufen zu können.

²⁰ Ebd. S. 175

²¹ Ebd. S. 143

Salvador Dalí öffnet, beispielsweise mit seinem Werk das „Hummertelefon“, die Sichtweise auf ein reales Objekt, welches dennoch nicht funktional zu erklären ist. Es bleibt rätselhaft und jenseits der rationalen Vorstellung und lässt doch neue Fragen zu, auf die es keine Antwort gibt. Die Fluxusbewegung richtete die Aufmerksamkeit ebenfalls auf alltägliche Handlungen und Dinge. Hauptsächlich wurden von den Künstlern alltägliche Abläufe auf den Bühnen dargestellt, die außerhalb der Erwartungen des Publikums lagen. So auch Albert M. Fine, der Eiscreme beim Schmelzen betrachtete, anstatt sie zu essen. Der Name des Stücks war „Ice Cream“. Auch George Brecht spielte wider erwarten des Publikums keine Violine in „Solo für Violine“, sondern er polierte sie.

Auch in der Literatur ist die Entfremdung eine maßgebliche Erzählmethode und schon Kafka hat mit dieser Methode

Weltliteratur geschaffen. Seine, 1912 verfasste, Erzählung „Die Verwandlung“ handelt von einem Mann, Gregor, der in seinem Bett aufwacht und sich in einen Käfer verwandelt hat. Trotz seinem äußeren Erscheinungsbild und seinem animalischen Verhalten hat Gregor nach wie vor ein intaktes Identitätsgefühl. Die Menschen in seiner Umgebung empfinden sein irreales Wesen als Gefährdung der Alltagsrealität. Sein Dasein wird aus dem alltäglichen Kontext herausgerissen und somit wird nicht nur die Wahrnehmung der anderen über ihn verändert sondern auch sein Selbst wird zum Fremden. Durch die direkte Konfrontation des Alltags mit der Surrealität ist es möglich in der Literatur ebenfalls eine Entfremdung entstehen zu lassen. Es lassen sich Bewusstseinerweiterungen des Alltags nicht nur in der Kunst, sondern hauptsächlich durch die Kunst verwirklichen. Doch erst der Film ermöglicht es den Surrealisten Bilder, Bildtechniken die zuvor nur als ein

statisches Nacheinander dargestellt werden konnten, durch ihre Montage, zu traumartigen Sequenzen zusammenzufügen.

5.1.1. Die Narration der Entfremdung bei Michel Gondry

Michel Gondry greift ebenfalls in die Trickkiste der Surrealisten und bedient sich der Entfremdungstechnik, um seine Bilderwelten zu formieren. Somit schafft er eine ungewöhnliche Betrachtungsweise auf ganz gewöhnliche Dinge, wie im Video „Deadweight“ von Beck, dem Soundtrack zu dem Film „Lebe lieber ungewöhnlich“. Hier entführt uns Gondry in eine Welt in der alles seltsam erscheint. Beck verfolgt seine Schuhe, die vor ihm weg- oder herlaufen.

(Abb.11) Szene aus dem Musikvideo „Deadweight“



Schuhe laufen Beck vorraus

"It was like a Buster Keaton effect," so Beck im Interview mit der New York Times. "A visual effect that didn't require C.G.I."²²

It was pure cleverness and ingenuity."²³

Auch hier greift Gondry wieder auf mechanische Tricks zurück.

Mit einer Nylonschnur verbindet er die Schuhe mit den Füßen,

²² Common Gateway Interface (CGI) ist die allgemeine Vermittlungsrechner-Schnittstelle für den Datenaustausch zwischen einem Webserver und dritter Software, die Anfragen bearbeitet. Es ist eine Variante um Webseiten dynamisch bzw. interaktiv zu machen, deren erste Überlegungen auf das Jahr 1993 zurückgehen.

²³ <http://www.director-file.com/gondry/beck.html>

bzw. Socken seines Protagonisten Beck. Diesen lässt er rückwärts gehen und filmt. Die ganze Sequenz wird anschließend rückwärts abgespielt. So läuft Beck im Video vorwärts und die Schuhe gehen vor ihm.

Das gesamte Video basiert auf der Technik der Entfremdung und das Ideenreichtum von Gondry scheint unerschöpflich. So spielt er mit weiteren Elementen und zeigt wie Beck's Schatten Beck vorausgeht und ihn hinterherzieht. Mit einfachen Mitteln schafft Gondry gegensätzliche Tatsachen. Der Schatten, ein schwarz gekleideter Mann, der Beck beim Gehen auf dem Boden hinter sich herzieht.

Durch das dunkle Bild und den Kontrast zu Becks weißem Anzug funktioniert der Eindruck des Schattens.

(Abb12), Szene aus dem Musikvideo „Deadweight“



Beck's Schatten zieht Beck hinter sich her.

Und wieder mischen sich analoge und digitale Effekte bei der Entfremdung von Michel Gondry. Beck beobachtet einen Mann, der sein Auto auf seiner Schulter transportiert

(Abb.13), Szene aus dem Musikvideo „Deadweight“



Beck (links) sieht wie ein Mann sein Auto auf der Schulter transportiert.

Das ganze Musikvideo durchzieht Kette der Entfremdungen:

Der Bürotisch steht am Strand und der Liegestuhl im Büro.

Beck hat in seiner Wohnung die Wand mit Fotos tapeziert und im Umkehrschluss hängt die Tapete in Bilderrahmen an dieser Wand. Er packt seinen Koffer rückwärts und oben drauf wird noch das Tapetenstück im Bilderrahmen eingepackt und mitgenommen.

5.2. Narrationform surrealistischer Bilder: Methamorphose

Die „Metamorphose“ ist ein weiteres Stilmittel der Surrealisten und wird als Steigerung der „Kombinatorik“ bezeichnet. Metamorphosis (griech.) meint den „Gestaltwandel“, vor allem die Verwandlung eines Menschen in ein Tier, eine Pflanze oder auch in unbelebte Natur.²⁴ Objekte verschmelzen zu etwas Neuem oder gehen nahtlos ineinander über. Sie greift ebenfalls, wie die Kombinatorik, auf die Vorstellung zurück, um das Bekannte vor dem geistigen Auge neu wahrnehmen zu können. In der Filmindustrie wird diese Technik hauptsächlich als „Morphing“ bezeichnet, was sich von der Metamorphose ableitet. Morphing ist die digitale Umwandlung eines Objektes, einer Figur, eines Raumes mittels Computergrafik und wird als Übergang zwischen zwei separaten Einstellungen wahrgenommen. Der Effekt hat daher auch etwas Fantastisches.

²⁴ Metzler Literaturlexikon. Begriffe und Definitionen. Hrsg.: Günther und Irmgard Schweikle, 2. Aufl., Stuttgart: Metzler 1990, S. 301

Aber genau genommen ist sie eine vollständige Veränderung dieses Objekts und nicht ein Bindeglied zwischen zwei separaten Einstellungen, wie die Definition des Übergangs lautet.²⁵ Dank der computererzeugten Spezialeffekte lassen sich Verwandlungen gestalten, die transzendente Personen und Gebilde existent erscheinen lassen.²⁶ Diese Effekte sind in der Lage Zwischenübergänge zu generieren. Spielt man diesen Effekt als Film ab, entsteht der Eindruck der unentwegten Transformation.

Verfahren:

- 1) Die Dateneingabe durch Bilder.
- 2) Über das Bild wird ein Netz gelegt.
- 3) Von Hand werden übereinstimmende Punkte festgelegt.

²⁵ Reisz, Karel, Millar, Gavin: Geschichte und Technik der Filmmontage, Film- und Fernsehlandpresse, München 1988, S.435.

²⁶ Mikos, Lothar: Film- und Fernsehanalyse, 1. Auflage, UTB, Konstanz, 2003, S. 241

4) Das Anfangsbild wird geometrisch verzerrt und somit dem Endbild angeglichen. Hierbei werden nicht definierte Punkte angeglichen und Farbunterschiede überblendet.

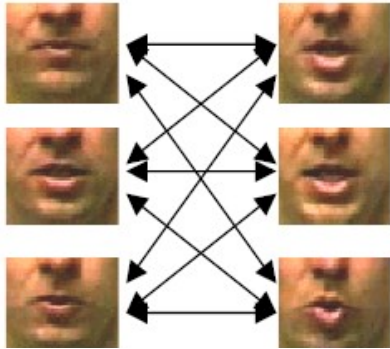
(Abb.14) Gesichtsmorphing

<http://www.peter-zorn.de/audiomorphing.html>

Ein weiteres Beispiel von Morphing ist das Audiomorphing, auch „Mike Talk“ genannt. Es wird ein Text eingegeben den das System anschließend audiovisuell ausgibt. Diese audiovisuelle Ausgabe erscheint wie eine Videoaufnahme einer realen Person, sie ist jedoch eine Animation.²⁷

²⁷ <http://www-vs.informatik.uni-ulm.de/teach/ss05/vp/Ausarbeitung/Verena%20Kluge%20-%20Mimik.pdf>, Ausarbeitung, Interaktion mittels Mimik, Animation von Verena Kluge

(Abb.15.1)



zwischen diesen Visemen sollen
Übergänge definiert werden

(Abb. 15.2)



Morphing realisiert durch

Das Morphing Verfahren wurde Ende der 80er erstmals angewendet und bekam, durch Michael Jackson, 1991, den letzten Schliff. Mit dem Musikvideo zu „Black Or White“ wurde das Ethno-Morphing populär und findet in Musikvideos bis heute häufig Anwendung.

5.2.1. Die Narration der Metamorphose bei Michel Gondry

Im Jahre 2006 produzierte Michel Gondry abermals ein Musikvideo für Beck. In „Cellphone's Dead“ kommt die Metamorphose voll zum tragen. Das schwarzweiße Video beginnt mit dem Blick aus dem Fenster, der das New Yorker Stadtbild zeigt. Dann der Schwenk in das, im 50er Jahre Stil, eingerichtete Zimmer, auf die Tür. Überall sind auffällige Muster, der Sesselbezug, die Tapete, der Fußboden. Der Raum ist dunkel, nur bestimmte Elemente werden durch einen Lichtkegel beleuchtet. Beck betritt den Raum, mit einem ebenfalls auffälligen karogemusterten Anzug. Als er sich in den Sessel setzt beginnt das Morphing: Beck verwandelt sich in die Tür, durch das Fenster kommt eine eckige Gestalt aus Hochhäusern.

(Abb.16) Szenen aus dem Musikvideo „Cellphone's Dead“



Der gemorphte Beck im Sessel, durch das Fenster kommt eine Gestalt aus
Hochhäusern (links oben), Beck im Sessel (rechts oben), Michel Gondry bei
den Dreharbeiten zum Video, im Sessel sitzt die Hochhauskonstruktion
(links unten), der Blick aus dem Fenster am Anfang und Ende des Videos
(rechts unten)

Die Technik die Gondry für das Morphing angewendet hat
unterschied sich von der üblichen Morphingtechnik. Er baute

für jede Phase der Umwandlung reale, einzelne Stücke. Beispielsweise bei der Umwandlung zwischen dem Fenster, dem Gebäude und dem Sessel: Sie werden gebaut und gelenkig, um sich auf eine mechanisch-menschliche Weise zu bewegen. „These absurd objects will have their very own existence – they will look like modern sculptures.“²⁸ Anstatt einfach die Kamera zu bewegen, wandeln sich die Objekte und die neuen Objekte stehen im folge Winkel der alten Objekte. Durch diese Technik kann er eine unsichtbare, rätselhafte Dimension durchqueren und sich in der Wohnung von einem Ort zum nächsten bewegen. Das ganze Ergebnis soll wie eine Aufnahme ohne Schnitt wirken, da die ganzen Übergänge über das „film editing“ funktionieren werden. Das heißt, die Übergänge funktionieren über den Prozess des Auswählens von zusammentreffenden Schüssen, das Anschließen des Ergebnisses und das Schaffen eines fertigen Films. Es ist eine

²⁸ <http://www.director-file.com/gondry/beck2.html>

Kunst der Erzählkunst. Wenn das „film editing“ gut gemacht ist spricht man auch von der „unsichtbaren Kunst“, da sie so fließend übergeht, dass sich der Zuschauer ihrer oft gar nicht bewusst ist.

6. Die Narration der Narration

Das Musikvideo, „Cellphone's Dead“, beginnt mit dem Blick aus dem Fenster und endet kurz vor Schluss wieder mit dem Blick aus dem Fenster. Ein typisches Merkmal von Gondry, ein weiteres Stilmittel für die nonlineare Narration der audiovisuellen Medien. Doch was sind lineare Narrationsformen und mit welchen Mitteln kann man diese verlassen?

Aristoteles macht für das Drama drei klassische Sektoren zur Bedingung: Den Ort, die Zeit, und die Handlungen. Jedoch, wie in Kapitel 3. beschrieben, baut sich der Film seinen eigenen Raum. Er kombiniert unterschiedliche Zeiten und ist nicht gezwungen nur einer Handlung zu folgen. Bereits im klassischen Kino wird eine Haupt- und Nebenhandlung verfolgt. Wir kennen den Ensemblefilm, bei dem mehrere Personen handeln oder auch den Episodenfilm, bei welchem

unterschiedliche Teilhandlungen kombiniert werden.

Betrachten wir den Produktionsprozess audiovisueller Medien, ist, in der Regel, eine nicht chronologische Abfolge der gedrehten Filmszenen festzustellen. Die Abfolge der gedrehten Szenen und auch die Montage wird hauptsächlich durch logistische Kriterien bestimmt. Nichtsdestotrotz wird im klassischen Erzählkino und bei Hollywoodproduktionen, vor allem das Muster der linearen Aufeinanderfolge angewandt.

Linear bedeutet geradlinig bzw. gleichmäßig.²⁹ Auf die Zeit ist bezogen ist mit linear der chronologische Ablauf der Handlungen gemeint. Hinsichtlich auf den Raum bezeichnet linear die Einhaltung physikalischer Gesetze, die sich auf die menschliche Erfahrung beziehen und somit Wege zwischen den Räumen überwunden werden müssen. Zugegeben werden Filme, auf Grund ihrer körperlichen Linearität auf dem Filmstreifen, grundsätzlich als linear bezeichnet, trotzdem

²⁹ Der grosse Duden. Bd. 5. Mannheim und Zürich 1974

besagt diese Linearität nichts über den dargestellten Inhalt aus. Lineare Narrationsformen bestehen also aus einer zeitlichen und räumlichen chronologischen Ordnung, Nonlineare Narrationsformen sind demnach achronologisch oder als Verschmelzung von zeitlich-räumlichen Dimensionen zu verstehen.

6.1. Die Narration der Narration bei Michel Gondry:

6.1.1. Endlosschleifen

Wie bereits zum Beginn des 6. Kapitels angedeutet hat auch Michel Gondry Wege aus der linearen Erzählstruktur gefunden. In vielen seiner Musikvideos macht er sich frei von zeitlich chronologischen Abläufen, indem sie kein Anfang und kein Ende vorweisen. Wie bei „Cellphone's Dead“ durch die selbe Anfangs- und Enddarstellung des Blickes aus dem

Fenster. Auch das Musikvideo zu „Star Guitar“ könnte unendlich weiterlaufen, da es ebenso kein Ende vorweist, außer durch das Ende der Musik. Doch der Zug scheint ewig weiterzufahren. Ein Stilmittel das von Gondry sehr bevorzugt wird. Im Musikvideo „Come Into My World“ von Kylie Minogue wird immer der gleiche Bewegungsablauf gezeigt. Kylie kommt aus der Reinigung und verliert ein Päckchen, als sie weitergeht. Sie läuft durch ein pariser Viertel und passiert diverse Straßen, bis sie plötzlich wieder an dem Punkt landet, wo das Video angefangen hat. Sie geht an der Reinigung vorüber, als eine zweite Kylie aus der Reinigung kommt und das verlorene Päckchen vom Boden aufhebt. Beide gehen ausgelassen, hintereinander die Straße lang. Nach jeder Runde die sie gelaufen sind kommt eine weitere Kylie hinzu.

(Abb.17) Szene aus dem Musikvideo „Come into My World“



Kylie Minogue in vierfacher Ausführung

„The fact that Kylie will always come back to the same starting point echoes the hypnotic repetitiveness of the track.“³⁰

Während des ganzen Liedes ist kein Schnitt zu sehen und die Kamera wird nicht einmal angehalten. Das gesamte Video wurde mit einem Schuss gefilmt, ein sogenanntes

³⁰ The Work of Director Michel Gondry, Heft zur DVD, 2003, S. 36

„one shot musicvideo“. Damit der Trick funktioniert läuft Kylie eine große Runde im Kreis, insgesamt vier mal. In der Postproduktion werden diese vier Kreissequenzen am selben Punkt der Lokalität übereinandergelegt, erst zwei, dann drei, dann vier. Der Rezipient hat so den Eindruck einer vielfachen Kylie in einem Video mit Endlosschleife, nur das sich nach jedem Kreislauf der Inhalt addiert. Was dem ganzen die Krone aufsetzt, die verschiedenen Kylies können miteinander interagieren.

6.1.2. Metalepsen

Die Metalepse ist ein erzählerisches Mittel, welches sich in der Frühromantik und auch in der Romantik großer Beliebtheit erfreute. In jeder Erzählung wird ein zeitlich-räumliches Universum geschaffen, die Diegese. Agiert innerhalb von einer Erzählung nun ein zweiter Erzähler mit einer getrennten

Geschichte, existieren bereits zwei Diegesen. So wird die „Grenze zwischen zwei Welten: zwischen der, in der man erzählt, und der, von der erzählt wird“³¹ überschritten, spricht der französische Literaturwissenschaftler Genette von Metalepsen. Durch das Für und Wieder mit den Grenzen von Zeit und Raum auf verschiedenen diegetischen Ebenen, bricht die Metalepse mit dem Logischen. Zum Beispiel, wenn die Figuren in einer Geschichte von ihrem Autor, bzw. von ihrer Funktionalität wissen. Ein Sonderfall der Metalepse ist die „mise en abyme“. Dabei enthält die erzählte Welt den Akt ihrer Erzeugung, sie enthält sich somit selbst.

6.1.3. Die Metalepse bei Michel Gondry

Im Musikvideo zu dem Lied „Bachelorette“ von Björk verwendet Gondry die „mise en abyme“. Auf einer Theaterbühne wird das Leben der Besucher aufgeführt und somit auch der Theater-

³¹ Genette, Gérard, Die Erzählung, 2. Auflage, UTB, W.Fink, München 1998, S.168

besuch. Dazu gibt es auf der Theaterbühne eine zweite Theaterbühne auf der exakt die selbe Handlung vorgeführt wird. Gondry mischt hier sämtliche Mittel die ihm zur Verfügung stehen. Hier findet nicht nur eine Endlosschleife und eine Metalepse statt, sondern das Video ist gespickt mit mechanischen und digitalen Tricks, angefangen beim Bühnenbild. Die Metalepse, ebenfalls ein typisches Merkmal für Gondrys Werke, die er auch in den oben angeführten Filmen „Eternal Sunshine of the Spotless Mind“ und in „Sience of Sleep“ einsetzt. Er macht sich somit eine Methode zu nutzen, die zum Durchbruch von Zeit und Raum dient und befreit seine Geschichten von der linearen Narration.

7.Fazit

„Was man gemeinhin Wirklichkeit nennt, ist, exakt gesprochen, ein aufgebauschtes Nichts. Die Hand, die zugreift, zerfällt in Atome; das Auge, das Sehen will, löst sich in Dunst auf. Wie könnte das Herz sich behaupten, wenn es die Tatsachen gelten ließe? Wer eine Neigung hätte, auf Tatsachen zu insistieren, der müsste gar bald die Erfahrung machen, dass er noch weniger als ein Nichts, nur Schatten des Nichts und Befleckung durch diese Schatten gesammelt hat.“

Hugo Ball

Unter dem Aspekt betrachtet das die Realität, durch die eigene Wahrnehmung, immer³² *subjektiven Charakter zeigt und ein Objektiv die Realität objektiver betrachten kann, als wir selbst*

^{3 32} Ebd., S. 48

-zumindest einen Ausschnitt davon, wir aber dennoch durch unsere Wahrnehmung und Erfahrung manipuliert sind, begrüße ich jegliche Form neuer Narrationen.

Zwar sind einige der Narrationsformen, die Michel Gondry anwendet, nicht neu in der Kunst und Methoden, wie zum Beispiel die „Entfremdung“, die bereits seit vielen Jahren ein Stilmittel der Surrealisten ist, doch Gondry erzählt seine Geschichten auf eine außergewöhnliche Weise. Durch die Komposition der unterschiedlichen Narrationsformen erklingt eine ³⁴auffallende Melodie zwischen dem üblichen Chor aus Hollywood und auch aus Deutschland. Seine Leidenschaft alt bewährtes mit neuer Technik zu durchmengen geben seinen Werken etwas Unbekümmertes. Im Kontrast dazu steht die ausgefeilte Planung seiner audiovisuellen Darstellung der Welt

^{3 33} Ebd. S. 175

^{3 34} Ebd. S. 143

die ihm vorschwebt, da ein guter Film selten etwas Spontanes, Ungeplantes in der Ausführung sein kann. Belegt wird dies durch die Ermittlung seiner Tricks und Stilrichtungen, die eine entsprechende Vorplanung voraussetzen. Die Tatsache, dass diese wissenschaftliche Ermittlung der Narrationsformen die bei Gondry Anwendung finden den Rahmen dieser Arbeit eindeutig gesprengt hätte, lässt mich, ruhigen Gewissens, behaupten, dass er schon seit einiger Zeit eine ganz neue Narrationsform geschaffen hat. Die Narration der Experimentierfreudigkeit.

8. Literaturverzeichnis:

Belting, Hans, Medientheoretiker, Bild–Anthropologie:
Entwürfe für eine Bildwissenschaft. München, Fink, 2001.

Hohenberger, Eva, Die Wirklichkeit des Films, Olms,
Hildesheim, Zürich, New York, 1988.

Kamper, Dieter, Bildstörungen, 1. Aufl., Stuttgart, Cantz 1994.

Metzler Literaturlexikon. Begriffe und Definitionen. Hrsg.:
Günther und Irmgard Schweikle, 2. Aufl., Stuttgart: Metzler
1990.

Mikos, Lothar: Film– und Fersehanalyse, 1. Auflage, UTB,
Konstanz, 2003.

Reinmann, Walter in Neumann, Dietrichs: Filmarchitektur – von
Metropolis bis Blade Runner, Prestel Verlag, München/New
York 1966.

Reisz, Karel, Millar, Gavin: Geschichte und Technik der
Filmmontage, Filmlandpresse, München 1988.

Spies, Vorwort, in: ders. (Hrsg.), Surrealismus 1919 – 1944,
Düsseldorf 2002.

Stadler, Edmund, Die Raumgestaltung im barocken
Theater, Katalog der Ausstellung, München 1956.

Stamm, Rudolf Hrsg. Die Kunstform des Barockzeitalters,
München 1956.

Schaal, Hans Dieter, Learning from Hollywood – Architektur
und Film, Edition Axel Menges, Stuttgart/London 1996.

Keazor / Wübbena, Video thrills the radio star, Musikvideos:
Geschichte, Themen, Analysen, 1. Aufl., Bielefeld, Transcript
2005.

Schneede Uwe M., Die Kunst des Surrealismus, Malerei,
Skulptur, Dichtung, Fotografie, Film, München, C.H. Beck
Literatur, 2006.

Zucker, Paul, Die Theaterdekorationen des Barock, Eine Kunstgeschichte des Bühnenbildes, Berlin 1925.

9. Internetquellen:

<http://www.bittekunst.de/chemical-brothers-star-guitar-r-michel-gondry/>

<http://www.director-file.com/gondry/chemical2.html>

<http://www.director-file.com/gondry/beck.html>

<http://www-vs.informatik.uni-ulm.de/teach/ss05/vp/Ausarbeitung/Verena%20Kluge%20-%20Mimik.pdf>,

www.sueddeutsche.de/kultur/720/408495/text/

www.sueddeutsche.de/kultur/108/405885/text/,2006

www.sueddeutsche.de/kultur/720/408495/text/

www.wikipedia.org

10. Weitere Quellen:

DVD The Work of Director Michel Gondry, Heftzugabe, Palm Pictures, New York, 2003.

11. Abbildungsverzeichnis

12. Videografie:

Björk – Declare Independence 2007
Paul McCartney – Dance Tonight 2007
Beck – Cellphone's Dead 2006
Kanye West – Heard Him Say 2005
The White Stripes – The Denial Twist 2005
Michael Andrews – Mad World 2004
The Polyphonic Spree – Light & Day 2004
The Willowz – I Wonder 2004
Steriogram – Walkie Talkie Man 2003
The White Stripes – The Hardest Button to Button 2003
Chemical Brothers – Star Guitar 2002
Kylie Minogue – Come into my World 2002
The White Stripes – Fell in Love with a Girl 2002
The White Stripes – Dead Leaves and the Dirty Ground 2002
Radiohead – Knives Out 2001
Chemical Brothers – Let Forever Be 1999
Rolling Stones – Gimme Shelter 1999
Stardust – Music sounds better with You 1998
Beck – Deadweight 1997
Björk – Jóga 1997
Björk – Bachelorette 1997
Daft Punk – Around the World 1997
Foo Fighters – Everlong 1997
Björk – Hyperballad 1996

Cibo Matto – Sugar Water 1996
Björk – Army of Me 1995
Massive Attack – Protection 1995
Björk – Isobel 1995
Rolling Stones – Like a Rolling Stone 1995
Lucas – Lucas with the Lid Off 1994
Björk – Human Behaviour 1993
Lenny Kravitz – Believe 1993

13. Filmografie:

Be Kind Rewind (2008)
La Science des rêves (2006)
Block Party (2005)
Eternal Sunshine of the Spotless Mind (2004)
Human Nature (2001)

14. Auszeichnungen:

[Internationale Kurzfilmtage Oberhausen](#) 1999: FICC-Preis für
„La Lettre“

[Writers Guild of America](#) Awards 2004: WGA Award für das
beste Originaldrehbuch zu „Vergiss mein nicht“

[Oscar 2005](#): Auszeichnung für das beste Originaldrehbuch zu
„Vergiss mein nicht“

Erklärung zur selbständigen Anfertigung

Hiermit erkläre ich, Jaqueline Nadler, geboren am 05.12.1982 in Tübingen, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe.

Hamburg, 28.09.2009